

Barbie  
SOFTWARE

Rejoins la  
Belle au Bois  
Dormant  
et ses amies  
dans un conte  
de fées plein  
de jeux et  
de surprises !

CD-ROM  
WINDOWS 95 & 98  
MACINTOSH

BARBIE®  
**Belle au Bois  
Dormant**  
CD-ROM



**GUIDE DE  
L'UTILISATEUR**

A partir de 4 ans

# SOMMAIRE

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| CONTRAT DE LICENCE .....                                      | 2  |
| CONFIGURATION MINIMUM EXIGEE .....                            | 3  |
| INSTALLATION DU CD-ROM BARBIE® BELLE AU BOIS DORMANT .....    | 4  |
| MISE EN ROUTE DU CD-ROM BARBIE® BELLE AU BOIS DORMANT .....   | 5  |
| DESINSTALLATION DU CD-ROM BARBIE® BELLE AU BOIS DORMANT ..... | 5  |
| INTRODUCTION .....                                            | 6  |
| POUR COMMENCER A JOUER .....                                  | 7  |
| Fée Histoire .....                                            | 7  |
| Fée Château .....                                             | 7  |
| LES DIFFERENTES ZONES DU CHATEAU .....                        | 9  |
| Salle du trône .....                                          | 10 |
| Clairière .....                                               | 11 |
| Garde-robe .....                                              | 12 |
| Pour colorer la robe de la princesse Barbie® .....            | 13 |
| Pour créer la couronne de la princesse Barbie® .....          | 13 |
| Bibliothèque .....                                            | 17 |
| Chambre au fuseau .....                                       | 17 |
| Pour endormir le château .....                                | 18 |
| Chambre de la princesse Barbie® .....                         | 18 |
| Le prince Ken™ à la rescousse .....                           | 19 |
| Le baiser du prince charmant .....                            | 20 |
| La princesse Barbie® affronte la méchante fée .....           | 20 |
| Pour éveiller le château .....                                | 21 |
| Salle de réception .....                                      | 21 |
| POUR QUITTER LE CD-ROM BARBIE® BELLE AU BOIS DORMANT .....    | 22 |
| ENREGISTREMENT .....                                          | 23 |
| CONSEILS ET DEPANNAGE .....                                   | 23 |
| SERVICE CONSOMMATEURS ET ASSISTANCE TECHNIQUE .....           | 27 |
| CREDITS .....                                                 | 28 |
| GARANTIE .....                                                | 32 |

Le logo Barbie Software, "Barbie", les représentations de la poupée Barbie et les éléments y afférant, la couleur "Rose Barbie", et toutes les marques associées sont la propriété de Mattel, Inc. © 2001 Mattel, Inc. Tous droits réservés. Fabriqué dans l'Union Européenne pour Mattel et distribué par Vivendi Universal Interactive Publishing International et/ou ses sociétés apparentées ou affiliées. Tous droits réservés. Mattel, Barbie, les représentations de la poupée Barbie et les éléments y afférant, la couleur "Rose Barbie", et les autres marques suivies de ® et (tm) appartiennent à Mattel, Inc. aux Etats-Unis et dans d'autres pays, à l'exception de ce qui suit : Microsoft, Windows et DirectX sont des marques déposées de Microsoft Corporation Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Pentium est une marque de Intel Corporation. (voir le fichier "Lisez-moi" et/ou le guide de l'utilisateur pour les notices supplémentaires.)

**L'utilisation de ce CD-ROM est soumise à un contrat de licence inclus dans l'emballage.**

# CONTRAT DE LICENCE DE MATTEL, INC. DESTINE A L'UTILISATEUR DU PRESENT CD-ROM

VOUS ÊTES PRIÉ DE LIRE ATTENTIVEMENT CE CONTRAT AVANT D'UTILISER LE PROGRAMME. DÈS VOTRE PREMIÈRE UTILISATION DU PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ DE VOUS CONFORMER AUX MODALITÉS DU PRÉSENT CONTRAT ET À TOUTE LOI APPLICABLE AU DROIT D'AUTEUR. EN CAS DE NON-ACCEPTATION, RETOURNEZ LE PROGRAMME AU PLUS VITE À VOTRE REVENDEUR AFIN DE VOUS FAIRE REMBOURSER INTEGRALEMENT.

Il est entendu entre vous et Mattel, Inc. ou ses filiales ou ses compagnies affiliées (" Mattel "), que le Programme est la propriété de Mattel. Le présent contrat représente l'octroi d'un droit d'utilisation du Programme et non la vente du Programme. Le terme " Programme " désigne le programme original et toute copie complète ou partielle de celui-ci, y compris toute portion fusionnée dans d'autres programmes. Le Programme fait l'objet d'un droit d'auteur et inclut un code exécutoire et un contenu audiovisuel (Contenu A/V). Le terme " Contenu A/V " désigne toute image, tout texte, enregistrement, photo ou toute autre œuvre audio ou visuelle.

## 1. Octroi de droit. Mattel vous octroie certains droits non exclusifs envers le Programme.

### A. Aux termes du présent contrat, vous pouvez :

1. utiliser le Programme sur un seul ordinateur ;
2. effectuer une copie du programme à des fins de sauvegarde seulement ;
3. transférer tous vos droits envers le Programme à une tierce partie seulement si (a) vous transférez le présent contrat de licence, toute autre documentation connexe et le Programme complet et non altéré à la tierce partie, (b) vous détruisez toute copie du Programme que vous détenez et (c) la tierce partie lit et accepte de se conformer aux modalités du présent contrat. Il vous incombe d'assurer le respect de toutes ces conditions. Tous droits vous ayant été octroyés aux présentes vous seront alors retirés et transférés à la tierce partie qui, afin de devenir un utilisateur valide du Programme, devra se soumettre à toutes les modalités du présent contrat de licence.

### B. Vous devez indiquer l'identité du titulaire du droit d'auteur et tout autre avis de propriété sur toute copie complète ou partielle du Programme.

### C. Vous ne pouvez pas :

1. utiliser, copier ou transférer le Programme (y compris tout Contenu A/V) sauf dans les conditions prévues aux termes du présent contrat de licence ;
2. modifier ou adapter tout Contenu A/V sans l'autorisation expresse et écrite de Mattel ou dans les conditions autorisées par la loi ;
3. désassembler, décompiler, désosser ou traduire le Programme ou tenter de dériver le code source du code objet du Programme, (sauf s'il existe des dispositions impératives l'autorisant dans la juridiction où vous avez obtenu la présente licence) ;
4. faire cession ou location du Programme ;
5. retirer toute étiquette ou avis de propriété rattaché au Programme ;
6. vendre tout élément conçu à l'aide du Programme ou utiliser le Programme dans le cadre d'un centre de services ;
7. utiliser le Programme sur un réseau ou télécharger ou diffuser le Programme par l'Internet / le World Wide Web / WebTV / satellite ou toute autre technologie similaire ;
8. utiliser le Programme dans un pays autre que celui où il a été acheté.

**2. Général.** Vos droits d'utilisation se termineront automatiquement sans aucun avis de Mattel si vous ne respectez pas les modalités du présent contrat de licence. Vous devez, dès lors, détruire ou mettre hors d'usage toutes vos copies du Programme. Vous acceptez de respecter toute législation reliée à l'importation et à l'exportation des biens. Le présent contrat de licence sera régi par, et interprété conformément aux, lois de l'État de Californie sans donner effet aux principes de conflits de lois. Les dispositions du présent contrat sont dissociables ; si une disposition est considérée comme non valide ou inapplicable, cela n'affectera pas la validité ou l'applicabilité des autres dispositions. Les parties excluent expressément l'application du " United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods ".

## **CONFIGURATION MINIMUM EXIGÉE**

### **PC :**

- Microsoft® Windows® 95 ou Windows® 98
- Processeur multimédia Pentium® 100 MHz ou supérieur
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse ou supérieur
- 16 MO de RAM ou plus
- 40 MO d'espace disque libre
- Sound Blaster® 16 bits ou carte son 100 % compatible
- Moniteur couleur VGA
- Carte vidéo 16 bits compatible Direct X® (résolution 640 X 480)
- Souris et clavier standard
- Imprimante laser ou à jet d'encre (optionnelle)

### **Macintosh® :**

- Macintosh® Power PC® / processeur 100 MHz ou supérieur
- Système 7.6.1 ou supérieur
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse ou supérieur
- 24 MO de RAM disponible ou plus
- 40 MO d'espace disque libre
- Carte vidéo milliers de couleurs ou supérieure
- Moniteur couleur
- Son intégré ou carte son compatible Sound Manager® 3.1 et haut-parleurs
- Souris et clavier standard
- Imprimante laser ou à jet d'encre (optionnelle)

## **INSTALLATION DU CD-ROM BARBIE® BELLE AU BOIS DORMANT**

### **PC :**

- Fermez toutes les applications.
- Insérez le CD-ROM Barbie® Belle au Bois Dormant dans votre lecteur.
- Si l'option Notification d'insertion automatique est activée pour votre lecteur de CD-ROM, l'installation démarrera automatiquement, et vous pouvez ignorer les deux étapes suivantes.
- Cliquez sur Démarrer, puis sur Exécuter à partir de la barre des tâches de Windows® 95 ou de Windows® 98.
- Tapez D:\setup (" D: " réfère au lecteur de CD-ROM. Si la lettre affectée à votre lecteur n'est pas D:, tapez la lettre adéquate).
- Suivez les instructions d'installation qui s'affichent à l'écran.
- Consultez le fichier " Lisezmoi ", situé dans le dossier Barbie® Belle au Bois Dormant, qui contient des informations importantes.
- Une fois l'installation terminée, vous trouverez une icône Barbie® Belle au Bois Dormant dans le menu Barbie®, situé dans les Programmes, ainsi que sur votre bureau.

### **Macintosh® :**

- Fermez toutes les applications.
- Insérez le CD-ROM Barbie® Belle au Bois Dormant dans votre lecteur. Si vous n'y êtes pas invité automatiquement, cliquez deux fois sur l'icône du CD-ROM Barbie® Belle au Bois Dormant.
- Consultez le fichier " Lisezmoi " qui contient des informations importantes.

## **MISE EN ROUTE DU CD-ROM BARBIE® BELLE AU BOIS DORMANT**

### **PC :**

- Insérez le CD-ROM Barbie® Belle au Bois Dormant dans votre lecteur.
- Lorsque la fenêtre de lancement automatique apparaît, cliquez sur Jouer pour mettre le programme en route.
- Vous pouvez aussi cliquer sur Démarrer/Programmes/Barbie®/Barbie® Belle au Bois Dormant, à partir de la barre des tâches de Windows® 95 ou de Windows® 98, ou encore cliquer deux fois sur l'icône de raccourci de Barbie® Belle au Bois Dormant située sur votre bureau Windows®.

### **Macintosh® :**

- Cliquez deux fois sur l'icône du CD pour ouvrir la fenêtre.
- Cliquez deux fois sur l'icône du CD-ROM Barbie® Belle au Bois Dormant.

## **DÉSINSTALLATION DU CD-ROM BARBIE® BELLE AU BOIS DORMANT**

### **PC :**

- A partir du menu Démarrer de Windows® 95 ou de Windows® 98, cliquez sur Programmes/Barbie®/Barbie® Belle au Bois Dormant/Désinstaller Barbie® Belle au Bois Dormant, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

### **Macintosh® :**

- Faites glisser le répertoire du CD-ROM Barbie® Belle au Bois Dormant dans la corbeille.

## INTRODUCTION

Barbie® Belle au Bois Dormant t'invite à entrer dans son conte de fées. Accompagne la princesse Barbie®, regarde-la se servir de son don magique de la musique, conquérir le cœur de prince Ken™ et combattre bravement la méchante fée.

Notre histoire commence le jour du baptême de la princesse Barbie®. Alors que les fées lui offrent des dons magiques, la méchante fée, furieuse de ne pas avoir été invitée, jette un sort à la petite princesse : le jour de ses seize ans, elle se piquera le doigt à un fuseau et dormira pendant un siècle !

Seize ans passent, et l'anniversaire de la princesse Barbie® arrive enfin. Elle a besoin de ton aide pour créer une couronne et une robe de bal. Mais, avant que la fête commence, le sort s'accomplit et la princesse Barbie® s'endort d'un sommeil enchanté. Tu es la seule à pouvoir l'aider ! Apprends la mélodie magique, joue à des jeux amusants, trouve l'issue du labyrinthe et déjoue les manœuvres de la méchante fée pour que le prince Ken™ puisse rejoindre la princesse Barbie® !

**Parents :** nous vous conseillons de prendre connaissance du présent guide avec votre enfant afin de l'aider à apprendre à utiliser le CD-ROM Barbie® Belle au Bois Dormant.

## POUR COMMENCER À JOUER ET POUR CHOISIR LE MODE DE JEU



Au début du jeu, tu verras Barbie® Belle au Bois Dormant entourée de deux fées. La princesse Barbie® t'invite à choisir l'une des deux fées, la fée Histoire ou la fée Château, pour te guider tout au long de l'aventure.

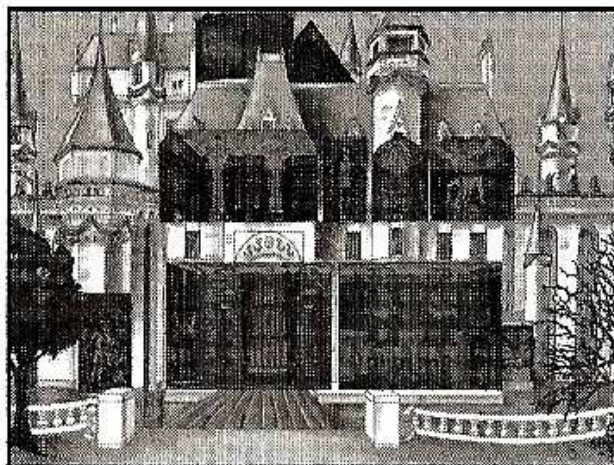
Clique sur chaque fée pour l'entendre t'expliquer comment elle t'aidera à explorer le jeu.

- **Fée Histoire** : clique sur la fée Histoire violette pour vivre l'aventure du début à la fin. Elle te guidera en te racontant l'histoire et en te proposant de t'aider pendant les jeux.
- **Fée Château** : clique sur la fée Château bleue pour aller à l'écran du château où tu pourras choisir de voir ton épisode favori et de jouer à tes activités préférées.

## **EXPLORATION**

- Lorsque tu es prête à quitter un jeu ou un écran histoire, clique sur l'une des fées. Suivant le mode de jeu que tu as choisi, la fée appropriée s'animera pour t'indiquer où cliquer.
- Si tu cliques sur la fée Histoire, tu iras à la scène suivante de l'histoire, et tu continueras à jouer à l'aventure dans l'ordre.
- Si tu cliques sur la fée Château, tu iras à l'écran du château où tu pourras choisir l'endroit que tu souhaites explorer.
- Si tu cliques par erreur sur la fée Château, il te suffit de cliquer sur la fée Histoire dans l'écran du château pour reprendre l'aventure où tu l'as laissée.

## **LES DIFFÉRENTES PIÈCES DU CHÂTEAU**

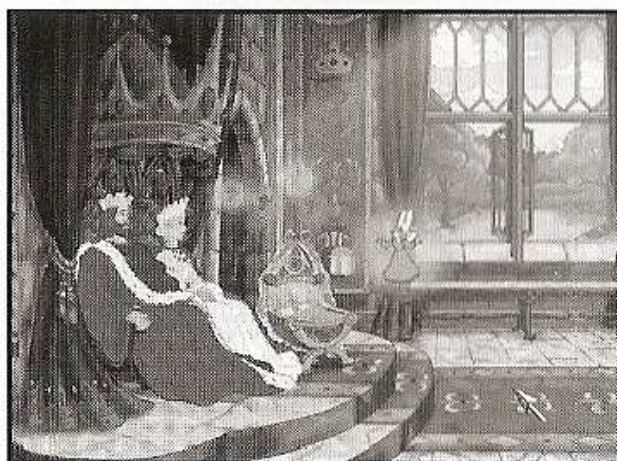


Choisis la fée Château pour explorer le château enchanté de la princesse Barbie®, où chaque pièce raconte un épisode différent. Tiens le curseur sur une pièce, ou sur les arbres et les ronces dans le parc royal pour entendre ce qui arrive dans cette zone.

**N.B. :** des descriptions supplémentaires du château figurent au dos du guide.

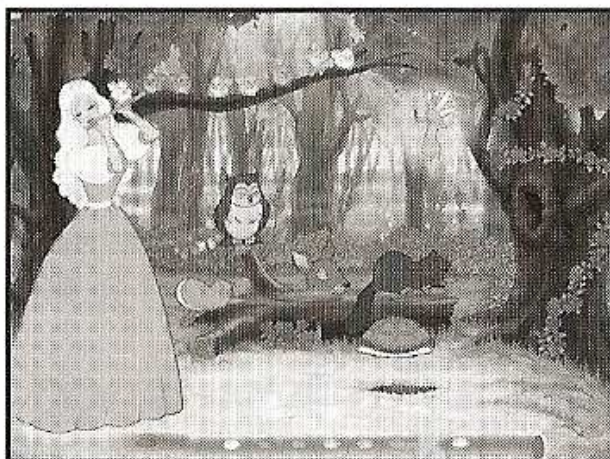
- Pour explorer une pièce ou un endroit du parc, clique sur la zone mise en évidence.
- Clique sur la lueur dans la tour principale pour écouter la ballade que les fées ont écrite sur la Belle au Bois Dormant.

## **SALLE DU TRÔNE – POUR OUVRIR LES CADEAUX DE LA PRINCESSE BARBIE®**



Rejoins le roi, la reine et les fées qui fêtent la naissance de la princesse Barbie® en lui offrant des cadeaux magiques. Clique sur les cadeaux pour aider la princesse à les ouvrir au moment où on les lui offre. Attention à la méchante fée: au lieu d'apporter un cadeau, elle jette un sort !

## **CLAIRIÈRE – POUR JOUER DE LA MUSIQUE MAGIQUE**



La princesse Barbie® adore jouer de la musique pour ses amis les animaux ! Joue une mélodie d'anniversaire avec elle et découvre son pouvoir magique : le don d'éveiller les êtres vivants et les cœurs !

La fée d'or, qui a donné une flûte magique à la princesse Barbie®, t'expliquera comment jouer un air spécial pour éveiller les animaux. Lorsque tous les animaux seront réveillés, tu pourras continuer à jouer de la musique avec eux.

### **Pour éveiller les animaux :**

- Clique sur n'importe lequel des animaux endormis.
- Les oiseaux dans l'arbre chanteront une petite mélodie. Regarde les touches sur la flûte, située en bas de l'écran, s'allumer chaque fois qu'une note est jouée.

- Clique sur les touches colorées de la flûte dans l'ordre suivi par les oiseaux. Lorsque tu joueras l'air comme les oiseaux, la princesse Barbie® jouera la même mélodie que toi et l'animal que tu as choisi s'éveillera.
- Clique sur les oiseaux pour réentendre la mélodie.
- Une fois tous les animaux éveillés, la princesse Barbie® et ses amis joueront une mélodie magique ensemble. Joue avec eux en cliquant sur les touches de la flûte.

## **GARDE-ROBE**



La princesse Barbie® a besoin d'une robe et d'une couronne spéciales pour sa fête d'anniversaire. Tu peux aider les fées à décorer sa robe et créer une couronne scintillante. Tu peux même imprimer ta propre couronne assortie!

## **POUR COLORER LA ROBE DE LA PRINCESSE BARBIE®**

- Clique sur la fée bleue pour décorer la robe de la princesse Barbie®. La fée bleue transforme sa tenue en une magnifique robe de bal.
- Clique sur les baguettes de couleur pour changer la couleur de la robe.
- Pour faire scintiller la robe, clique sur la baguette magique scintillante.
- La robe sera automatiquement sauvegardée pour que la princesse Barbie® la porte lors de la fête.

## **POUR CRÉER LA COURONNE DE LA PRINCESSE BARBIE®**

- Clique sur la table pour créer une couronne. La princesse Barbie® apparaîtra à sa table.
- Pour choisir un modèle, clique sur la couronne située sur l'oreiller : elle changera de forme. Continue à cliquer sur la couronne jusqu'à ce que tu en trouves une à ton goût, puis clique sur la princesse Barbie®. Un écran de conception apparaîtra avec le modèle de couronne choisi et les outils de décoration en bas de l'écran.

## **OUTILS DE DÉCORATION**



- **Dimension :** tu peux modifier la taille d'une étiquette, d'un bijou ou d'un motif avant de placer ces derniers sur la couronne. Pour accroître la taille d'une étiquette, d'un bijou ou d'un motif, clique sur le gros bouton. Pour diminuer la taille d'une décoration, clique sur le petit bouton. La règle montre la taille maximum ou minimum qu'une décoration peut atteindre.



## Vernis

Pour vernir ta couronne, clique sur l'icône vernis située sur la barre d'outils. Un pot de vernis apparaîtra dans la zone de sélection en haut de l'écran. Clique sur les flèches de chaque côté du parchemin pour découvrir d'autres choix de vernis. Pour appliquer le vernis sur la couronne, tiens le bouton droit de la souris appuyé et passe le vernis sur la couronne. Tu peux utiliser plusieurs couleurs de vernis sur une même couronne.



## Bijoux

- Pour ajouter des bijoux, clique sur le coffre au trésor. Un bijou apparaîtra dans la zone de sélection en haut de l'écran et une roue des couleurs s'affichera à la droite de la zone de sélection. Clique sur les flèches de chaque côté du parchemin pour découvrir d'autres bijoux.
- Clique sur la roue des couleurs pour modifier la couleur du bijou situé dans la zone de sélection. Place ton curseur sur la couronne : le bijou que tu as sélectionné sera attaché au curseur.
- Sers-toi de l'outil de dimension pour agrandir ou diminuer la taille du bijou. Clique n'importe où sur la couronne pour apposer le bijou. Tu peux mettre autant de bijoux que tu le souhaites sur la couronne.
- Sers-toi du chiffon Annuler, décrit ci-dessous, pour enlever un bijou ou le changer de place.



## Étiquettes

- Pour ajouter des étiquettes, clique sur la boîte d'étiquettes. Une étiquette apparaîtra dans la zone de sélection en haut de l'écran.

Clique sur les flèches de chaque côté du parchemin pour découvrir d'autres choix d'étiquettes.

Place ton curseur sur la couronne : l'étiquette que tu as sélectionnée sera attachée au curseur. Sers-toi de l'outil de dimension pour agrandir ou diminuer la taille de l'étiquette. Clique n'importe où sur la couronne pour apposer l'étiquette.

- Lorsque tu placeras une étiquette sur la couronne, une roue des couleurs apparaîtra à la droite de la zone de sélection. Choisis une couleur dans la roue, puis place ton curseur sur l'étiquette : le curseur se transformera en pinceau lorsque tu le placeras sur un endroit qui peut être colorié. Tiens le bouton droit de la souris appuyé pour ajouter de la couleur à l'étiquette.
- Une seule copie de chaque étiquette peut être ajoutée à la couronne.
- Sers-toi du chiffon Annuler, décrit ci-dessous, pour enlever une étiquette ou la changer de place.

### **Graver**



- Pour ajouter des motifs à la couronne, clique sur la boîte à graver. Un motif apparaîtra dans la zone de sélection en haut de l'écran. Clique sur les flèches de chaque côté du parchemin pour découvrir d'autres choix de motifs. Place ton curseur sur la couronne : le motif que tu as sélectionné sera attaché au curseur.
- Sers-toi de l'outil de dimension pour agrandir ou diminuer la taille du motif. Clique n'importe où sur la couronne pour apposer le motif.
- Pour enlever un motif, sers-toi du vernis afin de recouvrir la zone concernée.

## **Pour créer ton propre motif**

Tu peux créer ton propre motif. Sers-toi des flèches de chaque côté du parchemin pour voir tous les motifs. Après que le dernier motif a été affiché dans la fenêtre de sélection, un petit cercle apparaît. Place ton curseur sur la couronne. Tiens le bouton droit de la souris appuyé et déplace le cercle sur la couronne pour créer ton motif. Pour enlever un motif, sers-toi du vernis afin de recouvrir la zone concernée.

## **Chiffon Annuler**



Pour enlever une étiquette ou un bijou, ou en modifier la position, clique sur le chiffon Annuler, puis clique sur la décoration.

L'étiquette ou le bijou s'attachera à ton curseur. Clique n'importe où sur la couronne pour apposer la décoration. Clique de nouveau sur le chiffon Annuler pour supprimer la décoration.



**Pour imprimer ta couronne assortie,  
clique sur le parchemin Impression.**

- Clique sur la flèche rose lorsque tu as fini de décorer la couronne, et tu la verras portée par la princesse Barbie®. La couronne sera sauvegardée pour que la princesse Barbie® la porte plus tard.
- Si tu souhaites sauvegarder la couronne que tu as créée, clique sur le tiroir de la table pour l'ouvrir. Clique sur la couronne qui est sur la tête de la princesse Barbie® pour la sauvegarder dans le tiroir.

- Clique sur la couronne dans le tiroir pour la placer sur la tête de la princesse Barbie®.
- Clique sur la flèche pour revenir à la garde-robe de la princesse Barbie®.
- Clique sur la fée Histoire ou sur la fée Château lorsque tu as fini.

## **BIBLIOTHÈQUE – POUR JOUER À CACHE-CACHE AVEC LES FÉES**

Les fées ont caché la clé de la fête d'anniversaire de la princesse Barbie® dans la bibliothèque. Joue à cache-cache avec les fées : lorsque tu les auras toutes trouvées, elles donneront la clé en or à la princesse.

- Les fées se cachent dans la bibliothèque
- Clique partout dans la pièce pour trouver les cachettes des fées. Regarde dans les tiroirs, dans l'horloge et sous les coussins !
- Regarde soigneusement car parfois, les fées jettent un coup d'œil furtif !
- Lorsque tu auras trouvé toutes les fées, elles donneront la clé en or à la princesse Barbie®. Mais la méchante fée jette un sort à la clé : au lieu d'ouvrir la porte de la fête, elle conduit à la chambre au fuseau où la méchante fée attend avec impatience !

## **CHAMBRE AU FUSEAU**

Regarde la méchante fée amener la princesse Barbie® à se piquer le doigt sur le fuseau ! La princesse Barbie® s'endort d'un sommeil enchanté et devient la Belle au Bois Dormant. Ensuite, la méchante fée s'empare de la flûte de la princesse Barbie® lorsque celle-ci la lâche.

## **POUR ENDORMIR LE CHÂTEAU**

Les fées savent que les amis et les parents de la princesse Barbie® seront très tristes s'ils découvrent que le sort de la méchante fée s'est accompli. Elles décident de tous les endormir jusqu'à ce qu'elles trouvent un moyen d'éveiller la Belle au Bois Dormant. Sers-toi de la baguette magique pour aider les fées à endormir tout le monde.

- Clique sur chaque image avec la baguette pour endormir tout le monde.

## **CHAMBRE DE LA PRINCESSE BARBIE® – POUR PRENDRE SOIN DE LA BELLE AU BOIS DORMANT**



Maintenant que tout le château est endormi, aide les fées à prendre soin de la Belle au Bois Dormant.

- Clique sur chaque fée et sur les accessoires spéciaux dans la chambre pour aider la Belle au Bois Dormant à faire de beaux rêves.

- Clique sur l'écureuil ami de la Belle au Bois Dormant lorsqu'il apparaît à la fenêtre pour qu'il parte à la recherche de quelqu'un capable d'aider à éveiller la princesse !

## **LE PRINCE KEN™ À LA RESCOUSSE – LE LABYRINTHE DE RONCES**

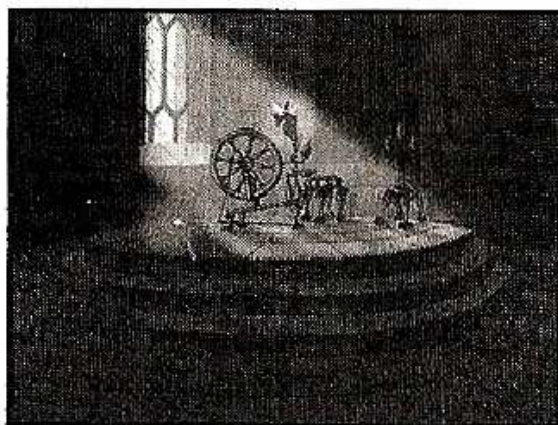
Le prince Ken™ s'élance au secours de la princesse Barbie®, mais la méchante fée fait surgir un mur de ronces devant le château pour l'empêcher de passer ! Aide le prince Ken™ à trouver son chemin dans le labyrinthe pour qu'il puisse sauver la Belle au Bois Dormant !

- Pour te frayer un chemin dans les ronces, clique sur les carrés d'épines avec ton curseur.
- À mesure que tu enlèves les ronces, des morceaux du chemin apparaîtront, mais le chemin est sens dessus dessous ! Tu devras faire tourner les morceaux pour ouvrir la voie au prince et lui permettre d'arriver à la Belle au Bois Dormant.
- Pour faire tourner un morceau de chemin, clique dessus. Continue à cliquer sur les morceaux jusqu'à ce que tu obtiennes un chemin qui mène à la porte du château. À mesure que le chemin se forme, le prince Ken™ l'empruntera automatiquement.
- Le prince ne peut se déplacer que dans la direction vers laquelle il est tourné. Pour faire tourner le prince dans une autre direction, clique sur lui.

## **LE BAISER DU PRINCE CHARMANT**

Le prince Ken™ est parvenu jusqu'à la Belle au Bois Dormant et il l'éveille d'un baiser. À présent, elle doit reprendre sa flûte magique à la méchante fée pour pouvoir réveiller le reste du château.

## **LA PRINCESSE BARBIE® AFFRONTÉ LA MÉCHANTE FÉE – POUR ATTRAPER LES MALÉFICES**



La princesse Barbie® entre à nouveau dans la chambre au fuseau, cette fois pour reprendre sa flûte magique qui lui permettra de réveiller le château. Mais la méchante fée refuse de la lui rendre ! Aide la princesse Barbie® à attraper la méchante fée qui jette désespérément maléfice sur maléfice pour empêcher la princesse Barbie® de l'approcher.

- Pour attraper un maléfice et le transformer en un magnifique papillon, clique dessus avant qu'il ne soit trop près de la princesse Barbie®. Plus tu attrapes de maléfices, et plus la princesse Barbie® se rapproche de la méchante fée.

- Lorsque la princesse Barbie® sera très près de la méchante fée, clique sur cette dernière et regarde les dons magiques de la princesse Barbie® agir même sur quelqu'un d'aussi malveillant. La méchante fée rend alors la flûte à la princesse Barbie® pour que celle-ci puisse réveiller tous ses amis.

## **POUR ÉVEILLER LE CHÂTEAU**

Tout comme tu as aidé à endormir le château, il te faut à présent le réveiller !

- Pour éveiller le château, clique sur chaque image avec la flûte magique de la princesse Barbie®. La princesse Barbie® jouera sa mélodie du réveil, et chacun se réveillera en pleine forme, prêt pour la fête !

## **SALLE DE RÉCEPTION**



La fée d'or a rendu la clé. La fête d'anniversaire de la princesse Barbie® peut enfin commencer !

- Pour ouvrir la porte de la salle de réception, clique sur la porte. Lorsque celle-ci s'ouvrira, rejoins la princesse Barbie® et tous ses amis qui sont joyeusement rassemblés autour du gâteau d'anniversaire ! La princesse Barbie® est très belle avec la robe et la couronne que tu as créées pour elle !
- Peux-tu aider la princesse Barbie® à souffler ses bougies d'anniversaire ? Clique sur le petit écureuil pour souffler les bougies.

## **POUR QUITTER LE CD-ROM BARBIE® BELLE AU BOIS DORMANT**



- Pour quitter Barbie® Belle au Bois Dormant, clique sur Quitter dans l'écran du château ou à la fin de l'histoire. Barbie® te demandera si tu es sûre de vouloir quitter. Si tu l'es, clique sur Oui. Si tu ne souhaites pas quitter le jeu, clique sur Non, et tu reviendras à l'écran du château.
- Pour recommencer à jouer, clique sur Rejouer : la fée Château et la fée Histoire te demanderont de choisir l'une d'entre elles pour t'accompagner tout au long de l'histoire.

## **ENREGISTREMENT**

Les utilisateurs de PC peuvent enregistrer le produit à tout moment en cliquant sur l'icône d'enregistrement située dans le dossier Barbie® Belle au Bois Dormant. Vous trouverez l'icône d'enregistrement en allant dans Démarrer/Programmes/Barbie®/Barbie® Belle au Bois Dormant.

Les utilisateurs de Macintosh® devront remplir la carte d'inscription pour enregistrer leur produit.

## **Conseils et dépannage**

### **CONSEILS GENERAUX DE DEPANNAGE**

Veuillez consulter les informations les plus récentes dans le fichier " Lisezmoi " de Barbie® Belle au Bois Dormant.

## **PC**

### **A) PROBLEMES D'AFFICHAGE OU GRAPHIQUES**

1. Vérifiez que la configuration de l'affichage est réglée sur une résolution de 640x480 et sur couleurs 16 bits.
2. Consultez votre documentation système ou Windows®.
3. Contactez votre revendeur informatique ou de carte vidéo pour obtenir la dernière version de votre pilote vidéo.

(Les mises à jour de pilotes vidéo peuvent être disponibles sur l'Internet.)

## **B) PROBLEMES DE SON**

Le CD-ROM Barbie® Belle au Bois Dormant fait un usage considérable de la carte son. Pendant l'exécution de ce programme, les autres applications ne pourront pas émettre de sons ou de musique. Même réduit, le programme ne libèrera pas toujours la carte son, auquel cas celle-ci ne deviendra disponible pour les autres applications que lorsque vous quitterez Barbie® Belle au Bois Dormant. Si votre système de son est configuré avec un pilote de son incorrect ou obsolète, il se peut que le son ne fonctionne pas bien. Contactez le fabricant de votre carte son pour obtenir les pilotes actuels. (Les mises à jour de pilotes de son peuvent être disponibles sur l'Internet). Barbie® Belle au Bois Dormant fonctionne sur des systèmes avec des cartes son 8 bits ou supérieures. Les cartes son 16 bits ou supérieures sont recommandées, car elles assurent de meilleures performances et une reproduction audio de plus haute qualité.

## **C) FONCTIONNEMENT LENT DU PROGRAMME**

1. Fermez toutes les applications dont vous n'avez pas besoin.
2. Assurez-vous que Windows® fonctionne en mode étendu et vérifiez les paramètres de la mémoire virtuelle. Consultez les conseils sur les performances du système dans le fichier " Lisezmoi ", ou votre documentation Windows®.

## **D) PROBLEMES D'IMPRESSION**

1. Vérifiez que votre imprimante est bien connectée à l'ordinateur, branchée dans une prise de courant et sous tension. Assurez-vous aussi qu'elle est en mode Prêt.

2. Vérifiez que votre ordinateur n'est pas connecté à une imprimante réseau. Ce programme n'imprimera pas dans un système réseau.

## **Macintosh®**

### **MÉMOIRE VIRTUELLE**

Barbie® Belle au Bois Dormant nécessite au moins 24 MO de mémoire. Si votre système ne possède pas assez de mémoire, vous devrez activer la mémoire virtuelle et la régler sur environ 50 MO. Pour ce faire, allez dans le menu POMME, sélectionnez TABLEAUX DE BORD, puis MÉMOIRE. Activez la mémoire virtuelle et réglez-la sur 50 MO. Plus basse est la mémoire virtuelle définie, mieux le système fonctionnera. Pour savoir sur quelle quantité minimum régler la mémoire virtuelle, allez dans le menu POMME et sélectionnez À PROPOS DE VOTRE MACINTOSH afin de voir de combien de mémoire votre système a besoin (en général 8 - 20 MO). Ensuite, allez dans le menu POMME, sélectionnez TABLEAUX DE BORD, puis MÉMOIRE. Activez la mémoire virtuelle et réglez-la sur au moins 3 MO de plus que ce dont vous avez besoin pour faire fonctionner votre logiciel système et Barbie® Belle au Bois Dormant.

Par exemple, si votre logiciel système requiert 12 MO et que Barbie® Belle au Bois Dormant nécessite 24 MO, vous devez régler la mémoire virtuelle sur 31 MO ( $12 + 16 + 3$ ).

**N.B. :** il se peut que le programme fonctionne plus lentement lorsque la mémoire virtuelle est activée.

## **OPTIMISER L’AFFICHAGE**

Pour améliorer l’apparence du programme, choisissez une configuration d’affichage 16 bits ou supérieure.

Pour ce faire, cliquez sur le menu POMME, sélectionnez TABLEAUX DE BORD, puis MONITEURS ET SON. Sélectionnez Milliers de couleurs ou une option supérieure.

## **FONCTIONNEMENT LENT DU PROGRAMME**

Si le programme semble fonctionner lentement, essayez les suggestions suivantes :

1. Vérifiez que votre système satisfait à la configuration minimum exigée.
2. Fermez tous les programmes pour libérer de la mémoire (RAM).
3. Si vous avez assez de mémoire, désactivez la mémoire virtuelle (reportez-vous à la section 3A pour de plus amples informations sur la mémoire virtuelle).
4. Si vous avez utilisé le programme pendant une période prolongée, quittez le programme et redémarrez votre ordinateur avant de relancer le programme.
5. Désactivez l’impression de fond (allez dans le menu POMME, choisissez SELECTEUR, puis désactivez Impression de fond).
6. Cliquez sur Barbie® lorsqu’elle parle pour interrompre le son.
7. Si le programme ne démarre pas, fermez toutes les applications, redémarrez l’ordinateur et relancez le programme.

## **SERVICE CONSOMMATEURS ET ASSISTANCE TECHNIQUE**

**Le Service Après-Vente est à votre disposition, contactez-nous :**

**Par téléphone :**

Assistance Technique : + 33 (0)8 91 670 800\*

Serveur vocal : 24 heures/24, 7 jours/7

Techniciens : Lundi au Vendredi de 8H00 à 21H00

WE et jours fériés de 10H00 à 18H00.

Indices et Solutions : + 33 (0)8 36 68 46 50\*\*

**Par e-mail :** [support.technique@vup-interactive.com](mailto:support.technique@vup-interactive.com)

\* 1,47 F/mn - 0,22 euros

\*\* 2,21 F/mn - 0.34 euros

## **MATTEL**

|                                                        |                     |
|--------------------------------------------------------|---------------------|
| Producteur exécutif . . . . .                          | Jesyca C. Durchin   |
| Producteur . . . . .                                   | Patricia Masai      |
| Chef de produit Senior . . . . .                       | Amy McPoland        |
| Assistant Chef de produit . . . . .                    | Marie Whallon       |
| Responsable de la qualification . . . . .              | Ray Boylan          |
| Technicien Senior . . . . .                            | Don Delucia         |
| Responsable technique . . . . .                        | Jim Balthaser       |
| Directeurs des opérations . . . . .                    | Timothy Waters      |
| Directeur du Marketing . . . . .                       | Lauren Berzins      |
| Vice Président, Marketing . . . . .                    | Cynthia Neiman      |
| Vice Président Conception et développement . . . . .   | Amy Boylan          |
| Manager Senior, Business et affaires légales . . . . . | Cynthia Berry-Meyer |
| Comédiens . . . . .                                    | Marie Vincent       |

(Barbie®, Fée Bleue, Méchante Fée, Reine)

Sandrine Fougère

(Fée d'Or, Fée Nunuche, Fée Rouge, Fée Navigation, Chants)

Jean-Claude Donda

(Roi, Cuisinier, Bibliothèque)

Luq Hamet

(Prince, Bibliothèque, Trolls)

## **REMERCIEMENTS**

Rosa Allen, Jim Balthaser, Edgar Bautista, Kenny B. Bender, Matt Bengtson, John Bloodworth, Kevin Brooks, Robert Bryant, Lucy Chapman, Jonoshka Creager, Agnes Davies, Toni DeBerry, Karen E. Ditto, Michelle Douglas, Nancy Duarte, Milton Evensizer, Adrian Fernandez, Desiree Flores, Craig Forrest, Rossino Gil, David Gordon, Dawn Gottula, Jeff Goodwin, Jo Ann Green, David Haddad, Cheryl E. Hager, Aaron Hinklin, Roger Hu, Karen Kelly, Corinne Klein, Danny Kwan, Françoise Laquèche, Maureen Lemoi, Lori Logan, Oscar Lopez, Ginger Martinez, Katherine Mazrantonis, Michele Mcshane, Pat Moore, Robert Normile, Ify Obiaya, Pam Peretz, Jonathan Petersen, Todd Piccus, Stephen Ramsey, Nicole Resnick, Cynthia Rogerson, Deborah Rosenbaum, Shaun Rowan, Jeannie Sanchez, Maryhelen Sandoval, Kendale Sheran, Theresa Sieker, Michael Shore, John Sullivan, Julie Takata, Cathy A. Takemura, Cathy Tische, Leslee Trussell, Tiffany West.

## **KAREN JOHNSON PRODUCTIONS, INC.**

### **Animation**

|                   |                                                       |
|-------------------|-------------------------------------------------------|
| Karen Johnson     | Direction artistique                                  |
| Denise McKee      | Producteur                                            |
| Tom Ward          | Superviseur des Animations                            |
| Paul Nunn         | Directeur Animations                                  |
| Bea Rasmussen     | Coordinateur Animations                               |
| Thom Bowen        | Coordinateur Production                               |
| Paul Meylink      | Animateur principal de Barbie & conception des décors |
| Chad Sliwinski    | Animation & Nettoyage                                 |
| Michael Richlin   | Animations                                            |
| Agustin Huerta Jr | Assistant de Production - Animation                   |
| Teresa Murphy     | Assistant de Production - Mise en couleur             |
| Sue Peach         | Production Artistique - Décors et Interface           |
| Aaron Johnson     | Effets Animation                                      |
| Big Nasty Redhead | Production des décors                                 |
| Film Factory      | Production Animation                                  |
| Little Wolf       | Production Animation                                  |
| Virtual Magic     | Production mise en couleur                            |



## **GARANTIE DE MATTEL, INC.**

Mattel, Inc. garantit à " vous " (l'acheteur-consommateur initial) que le " Programme " (incluant le programme faisant partie du logiciel et le disque compact-Rom sur lequel le programme est enregistré) sera libre de tout défaut tant au niveau du matériel qu'au niveau de la main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat (votre récépissé fera preuve de la date d'achat) si le Programme est utilisé de façon normale. Cette garantie ne couvre aucun dommage résultant d'un accident, mauvaise utilisation, modification non autorisée ou toute autre conduite ou condition hors du contrôle de Mattel, Inc. ou sa compagnie mère, ses filiales ou ses compagnies affiliées (désignées de façon collective sous le nom " Mattel "). Si le Programme est défectueux, retournez à l'intérieur de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, tout le contenu de son emballage (incluant mais sans s'y limiter le disque compact-Rom, guide de l'utilisateur et tout autre composant de cet emballage) accompagné du récépissé pour obtenir soit un remplacement ou un remboursement, à l'unique discrétion de Mattel. Sur réception de votre remboursement, votre droit d'utiliser le Programme prend fin immédiatement.

LA GARANTIE MENTIONNÉE CI-DESSUS EST L'UNIQUE GARANTIE APPLICABLE AU PROGRAMME ET AU DISQUE COMPACT-ROM ET REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, INCLUANT SANS LIMITER LA GÉNÉRALITÉ DE CE QUI PRÉCÈDE, TOUTE GARANTIE DE QUALITÉ SUFFISANTE OU D'UTILITÉ POUR UNE FIN PARTICULIÈRE, AINSI QUE TOUTE AUTRE GARANTIE STATUTAIRE OU LÉGALE OU USUELLE. AUCUNE INFORMATION ÉCRITE OU ORALE OU CONSEIL ÉMANANT DE MATTEL OU DE SES FOURNISSEURS, CONCESSIONNAIRES, DISTRIBUTEURS, REPRÉSENTANTS OU EMPLOYÉS, NE PEUT CONSTITUER UNE NOUVELLE GARANTIE OU ÉLARGIR LA PORTÉE DE LA PRÉSENTE. LA SEULE COMPENSATION ET LES SEULS DOMMAGES QUI POURRONT VOUS ÊTRE ACCORDÉS EN RAPPORT À TOUT DÉFAUT ET NÉGLIGENCE DE LA PART DE MATTEL, SOUS CETTE ENTENTE, INCLUANT LE DÉFAUT DE RESPECTER UNE CONDITION FONDAMENTALE, NE POURRONT EXCÉDER LE MONTANT QUE VOUS AVEZ PAYÉ POUR OBTENIR LE DROIT D'UTILISER LE PROGRAMME.

EN AUCUN CAS MATTEL, SES FOURNISSEURS, CONCESSIONNAIRES, DISTRIBUTEURS, REPRÉSENTANTS OU EMPLOYÉS (désignés de façon collective sous le nom " Groupe Mattel ") NE PEUT ÊTRE TENU RESPONSABLE DE TOUTE Perte de données, dommage indirect, spécial, incident, punitif ou conséquent, MÊME SI MATTEL OU LE GROUPE MATTEL A ÉTÉ AVISÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TEL DOMMAGE.



# EXPLORE LE CHÂTEAU!



JOUER DEPUIS LE DEBUT JUSQU'À LA FIN!

**4** Joue à cache-cache avec les fées et trouve la clé de la fête d'anniversaire!

**13** Chante la chanson de la Belle au Bois Dormant!

**2** Joue de la musique avec les gentils animaux de la forêt!

**6** Aide les fées à endormir tout le monde!

**1** Les fées apportent leurs dons à la petite princesse... mais la méchante fée lui jette un mauvais sort!

**5** Par la ruse, la méchante fée amène la princesse à se piquer le doigt sur le fuseau!

**9** Le Prince Ken™ réveille la Belle au Bois Dormant d'un baiser!

**3** Crée une robe et une couronne pour la fête d'anniversaire de la Belle au Bois Dormant!

**7** Aide les fées à prendre soin de la Belle au Bois Dormant pendant qu'elle attend le baiser de son Prince Charmant!

**8** Aide le Prince Ken™ à traverser le labyrinthe pour qu'il puisse réveiller la Belle au Bois Dormant!

**12** Fête enfin l'anniversaire de la Belle au Bois Dormant!

**11** Réveille le royaume!

